初音ミク HATSUNE MIKU Project DIVA f 2nd

Manuel d'instructions

初音ミク HATSUNE MIKU Project DIVA F 2nd

Sommaire

Avant de commencer 3
Commencer la partie 9
Cross-Save (Sauvegarde croisée) 12
Using MP3 (Utilisation des MP3) 16
Autre options 17
Rhythm Game (Jeu de rythme) 21
Customize (Personnaliser) 32
DIVA Room (Salle de DIVA) 37
Shop (Boutique) 42
AR Mode (Mode RA) 43
Records 45
Contenu Téléchargeable 47
Edit Mode (Mode création) 49
Network (Réseau) 76

* À l'exception de certains modes, la fonctionnalité du réseau du système de loisir interactif portable PlayStation®Vita network peut occasionnellement devenir inactive. Une alerte apparaîtra alors à l'écran. Retournez à l'écran LiveArea™ pour vous reconnecter.

3 Avant de commencer

4 Avant de commencer

5 Avant de commencer

Avant de commencer

Ce logiciel inclut les fonctionnalités suivantes. Veuillez vérifier les paramètres de sauvegarde avant de commencer à jouer.

Clock (Horloge) : Ce logiciel utilise l'horloge intégrée du système PlayStation®Vita. Assurez-vous qu'elle soit réglée à la bonne heure.

Save (Sauvegarder) : En plus de la sauvegarde automatique, vous pouvez utiliser des parties Cross-Save (Sauvegarde croisée) avec la version du système PlayStation®3. Consultez la p.10 pour de plus amples détails.

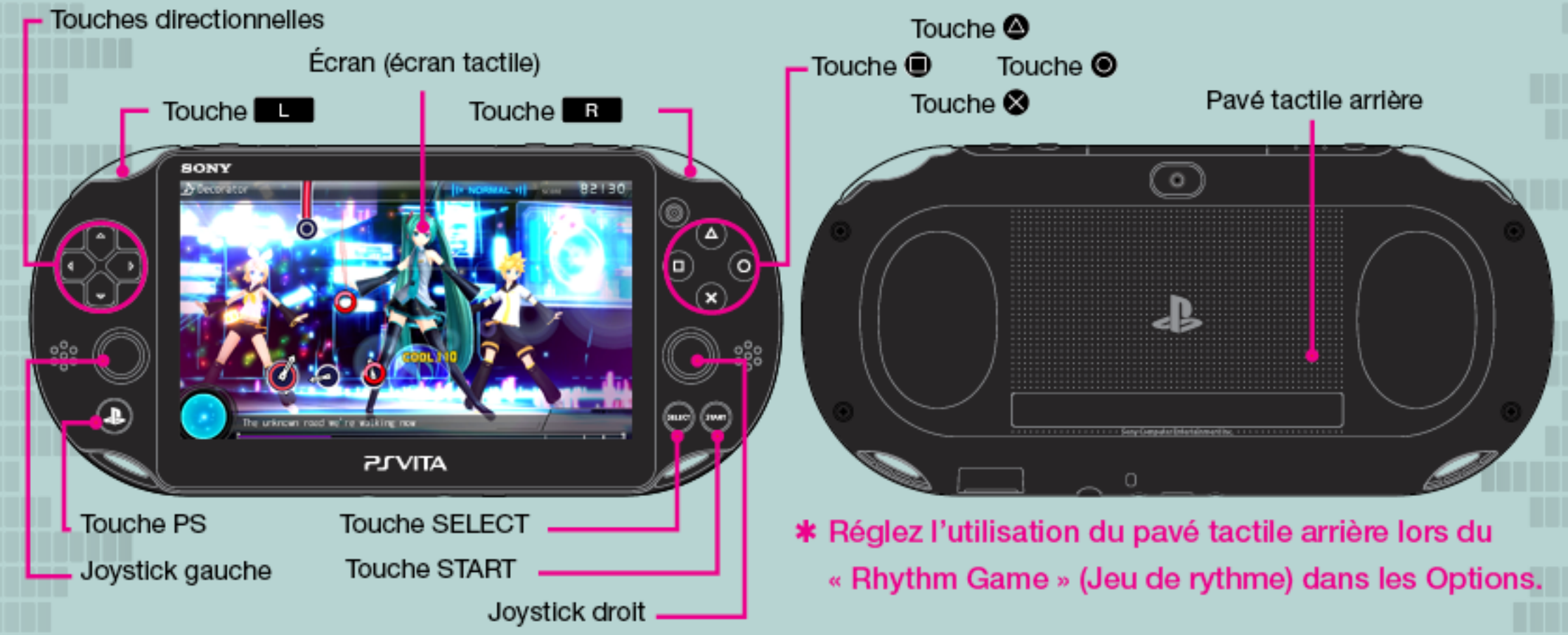
Import Previous Game's Data (Importer les données de parties précédentes) : Vous pouvez importer des données du jeu précédent : *Hatsune Miku: Project DIVA F* pour le système PlayStation®Vita (p.9).

MP3 Files (Fichiers MP3) : Consultez la p.16 pour de plus amples détails sur l'utilisation des fichiers MP3.

* Pour plus d'informations concernant le paramétrage de l'horloge ou la gestion des données musicales, veuillez consulter les instructions en ligne pour système PlayStation®Vita sur http://manuals.playstation.net/document/

6 Avant de commencer

Système PlayStation®Vita



✱ Réglez l'utilisation du pavé tactile arrière lors du « Rhythm Game » (Jeu de rythme) dans les Options.

7 Avant de commencer

Commandes des menus

Utilisez les touches directionnelles pour sélectionner les différents menus, ou toucher/feuilleter l'écran (tactile) de votre système de loisir interactif portable PlayStation®Vita pour effectuer une sélection.

Veuillez vous référer aux commandes en jeu suivantes :

- Rhythm Game (Jeu de rythme) ➔ p.21
- Edit Mode (Mode Création) ➔ p.49
- Network (Réseau) ➔ p.76

8 Avant de commencer

Touches directionnelles	Faire une sélection / Déplacer le curseur
Touche ⊗	Confirmer la sélection
Touche ○	Annuler / Retourner à l'écran précédent
Touche START	Commencer la partie (Écran de titre) / Afficher / Cacher menu de pause
Touche L	Parcourir les listes rapidement par page / Changer la caméra dans la salle de DIVA
Touche R	Parcourir les listes rapidement par page / Changer la caméra dans la salle de DIVA

* REMARQUE : les commandes varient selon le mode de jeu. Consultez le texte d'aide au bas de chaque écran pour voir les autres commandes que vous pouvez utiliser.

9 Commencer la partie

Appuyez sur la touche START à l'écran de titre et sélectionnez NEW GAME (Nouvelle partie) ou LOAD GAME (Charger une partie) pour commencer à jouer. Au menu principal (Home Menu), choisissez le mode auquel vous voulez jouer.

Import Previous Game's Data (Importer les données de parties précédentes)

Si vous possédez des sauvegardes de parties précédentes *Hatsune Miku: Project DIVA f* enregistrées sur votre carte mémoire, vous pouvez importer des modules et objets de personnalisation que vous avez déjà débloqués. Vous ne pouvez effectuer cet import qu'une seule fois seulement. Vous pouvez importer les données après avoir sélectionné « NEW GAME » (Nouvelle partie), ou via « Other » (Autre) ➔ « Import Previous Game's Data » (Importer les données de parties précédentes – p.20).

Vous pouvez importer les données du système du jeu précédent pour chaque emplacement de sauvegarde respectif.

✱ Vous pouvez importer des données modifiées dans Edit Mode (Mode Création – p.49).

10 Commencer la partie

Sauvegarder

Une fois votre progression du jeu sauvegardée pour la première fois, toutes les sauvegardes suivantes seront enregistrées dans le même emplacement. Vous pouvez créer jusqu'à 3 fichiers de sauvegarde. Si la fonction de sauvegarde automatique est activée au démarrage, les données se sauvegarderont automatiquement à l'emplacement désigné. Si vous voulez sauvegarder la partie manuellement, sélectionnez « Other » (Autres) ➔ « Save » (Sauvegarder - p.20) depuis le menu principal (Home Menu). Vous pouvez permuter entre la sauvegarde manuelle et automatique en utilisant « Game Options » (Options du jeu) dans le menu « Other » (Autre).

—Précautions à prendre lors de la sauvegarde de données—

- Une fois qu'une partie est sauvegardée, toutes les sauvegardes qui suivront écraseront ces mêmes données de système.
- Lorsque la sauvegarde automatique est désactivée, vous perdrez votre progression non sauvegardée si vous retournez à l'écran de titre.
- Les données de système se sauvegardent automatiquement lorsque vous quittez le mode création (Edit Mode). Cependant, vous devrez sauvegarder manuellement toutes vos données de création (p.73).

11 Commencer la partie

Importer les données de sauvegarde japonaises

Si vous avez déjà joué à la version japonaise de *Hatsune Miku: Project DIVA F 2nd*, vous pouvez importer ces données dans la version anglaise. Ce processus accède aux données Cross-Save (Sauvegarde croisée) de la version japonaise. Vous devez donc lancer la Cross-Save sur la version japonaise en premier. Ensuite, importez les données en vous rendant à l'écran de titre et sélectionnez « Import » (Importer). À partir de là, suivez les instructions à l'écran pour importer les données de sauvegarde de la version japonaise.

—Précautions à prendre lors de l'importation des données de sauvegarde japonaises—

- Vous devrez vous connecter à PSN[SM] pour importer vos données de sauvegarde japonaises.
- Lorsque vous importez vos données de sauvegarde, ces dernières seront sauvegardées au même emplacement que vous utilisiez dans la version japonaise. **Si cet emplacement comprend déjà des données de sauvegarde, elles seront écrasées.**
- Les catégories de données de sauvegarde importées depuis la version japonaise sont les mêmes que celles de la Cross-Save (p.12).
- Remarque : la progression importée sera appliquée à vos données de sauvegarde uniquement lors de sa première importation. Toute progression suivante sur votre progression japonaise ne sera pas importée.
- **AVERTISSEMENT :** Si vous tentez de réimporter vos données de sauvegarde japonaise dans un emplacement contenant déjà des données Cross-Save anglaise, vos données importées seront écrasées dès que vous utiliserez la Cross-Save. En effet, les données de Cross-Save anglaise seront toujours prioritaires par rapport aux données importées. Si vous désirez importer des données de sauvegarde japonaises plusieurs fois, vous devrez supprimer les données Cross-Save de PSN[SM] au préalable. Autrement, le contenu que vous importerez sera perdu. Pour supprimer vos données Cross-Save existantes, rendez-vous à l'écran de titre, sélectionnez « New Game » (Nouvelle partie) et choisissez Cross-Save. Sélectionnez ensuite l'option « Delete Cross-Save Data and begin a new game » (Supprimer les données Cross-Save et commencer une nouvelle partie) pour effacer vos données Cross-Save dans l'emplacement en question. Vous pouvez ensuite réimporter vos données de sauvegarde japonaises.

12 Cross-Save (Sauvegarde croisée)

Vous pouvez recourir à PSN℠ pour croiser vos fichiers de sauvegarde, ce qui vous permet de les partager entre ce jeu et *Hatsune Miku: Project DIVA F 2nd* pour le système PlayStation®3.

Effectuer une cross-save (sauvegarde croisée)

Connectez-vous à PSN℠ et sauvegardez vos données du système de l'un des deux systèmes sur le serveur *Hatsune Miku: Project DIVA F 2nd*. Ce service ne requiert aucun paiement. Tant que le même compte Sony Entertainment Network est utilisé, vous pourrez jouer aux données de système téléchargées sur les deux systèmes. Vous pourrez également utiliser les mêmes fichiers de sauvegarde entre différents systèmes PlayStation®3 et PlayStation®Vita.

13 Cross-Save (Sauvegarde croisée)

Paramètres ON/OFF

Vous pouvez modifier les paramètres de Cross-Save via « Other » (Autre) ➔ « Game Options » (Options du jeu p.17). La Cross-Save peut être réglée sur « OFF » (Désactivée), « Auto » ou « Manual » (Manuelle). Lorsqu'elle est réglée sur « Manual » (Manuelle), il vous est possible d'effectuer une Cross-Save au démarrage, après avoir sélectionné vos données de système ou en sélectionnant l'option « Save » (Sauvegarde) depuis le menu « Other » (Autre).

* Lorsque la sauvegarde automatique est réglée sur « ON » et que la Cross-Save est sur « Auto », la Cross-Save s'effectuera automatiquement chaque fois que vous retournerez au menu principal.

Emplacement Cible

Lorsque la sauvegarde croisée est activée (ON), les données de systèmes sauvegardées dans l'emplacement sélectionné sont synchronisées dans l'emplacement du même numéro sur les deux systèmes PlayStation®3 et PlayStation®Vita. Par exemple, « Données système 1 » de ce jeu seront synchronisées avec « Données système 1 » de la version du système PlayStation®3.

14 Cross-Save (Sauvegarde croisée)

Charger des fichiers de sauvegarde depuis le système PlayStation®3

Do you want to connect to the network and Cross-Save?
Cross-Save allows you to share save data between your PlayStation®Vita system and PlayStation®3 system by signing into "PSN" using the same Sony Entertainment Network account on both systems.
Yes
No

Pour jouer en utilisant les fichiers de sauvegarde de *Hatsune Miku: Project DIVA F 2nd* pour système PlayStation®3, sélectionnez « NEW GAME » (Nouvelle partie) sur l'écran de titre, et choisissez le même emplacement de sauvegarde où les données du système sont sauvegardées sur la PlayStation®3. Les données-système seront immédiatement synchronisées au démarrage du jeu, ou dès l'activation de la Cross-Save dans « Other » (Autre – p.18). Vous pouvez désormais jouer en utilisant les données systèmes depuis la version du jeu de la PlayStation®3.

Lorsque la cross-save est indisponible

S'il vous est impossible de vous connecter à PSN[SM], la fonction Cross-Save sera temporairement indisponible, et votre progression ne sera sauvegardée que sur votre système PlayStation®Vita. La synchronisation s'effectuera lors de votre prochaine connexion à PSN[SM] avec votre système.

15 Cross-Save (Sauvegarde croisée)

Que se passe-t-il lors de la cross-save ?

Les données du système stockées sur PSN[SM] et votre carte mémoire sont comparées, et de manière générale, les données où la progression est la plus avancée seront prioritaires quelle que soit la date à laquelle elles ont été créées. Les catégories de fichiers de sauvegarde spécifiques sont gérées ainsi :

Affinity (Affinité) et Mood (Humeur) des DIVA Room (salle de DIVA) : Les données avec le temps de jeu le plus long auront priorité.

Paramètres de Customization (Personnalisation - p.32), paramètres de Remodel (Remodelage), paramètres des touches de son : Lorsque vous sélectionnez une nouvelle partie, toutes les données de système stockées sur PSN[SM] seront importées. Tout changement effectué dans ces paramètres ne sera pas synchronisé.

Les paramètres du volume, des touches du Jeu de rythme, du calibrage synchro, de sensibilité du Gratter depuis le menu « Other » (Autre – p.17, p.18) et le mode Edit Play (Jouer avec des données de création) : Ces données ne sont pas synchronisées entre les systèmes.

* Les chansons et DLC marqués du symbole « EXTRA » ne sont pas synchronisées.
* Quels que soient vos paramètres de Cross-Save, les trophées pour ce titre sont partagés avec la version du système PlayStation®3, à condition que le même compte Sony Entertainment Network soit utilisé.

16 Using MP3 (Utilisation des MP3)

Utiliser des MP3

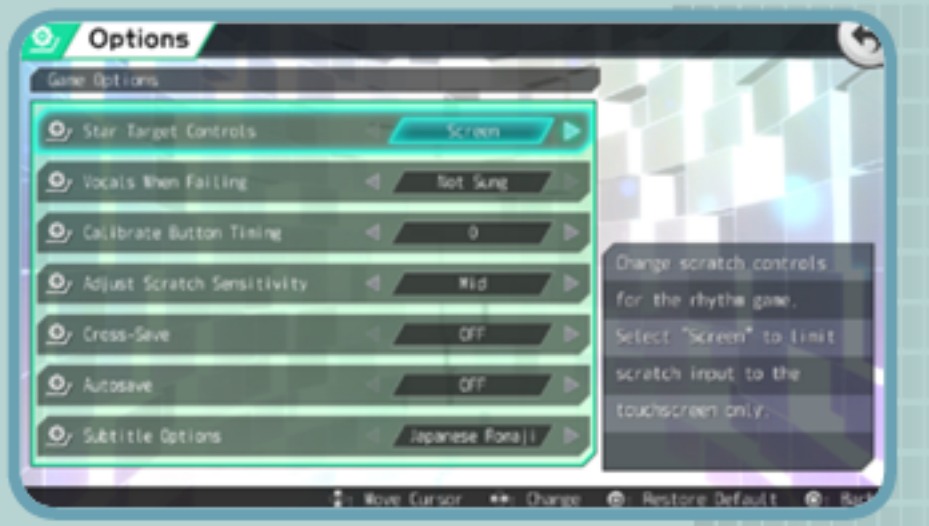
Vous pouvez sauvegarder vos fichiers MP3 sur votre carte mémoire via « Gestion du contenu » au menu principal du système PlayStation®Vita. Pour plus d'informations sur les fonctions du système PlayStation®Vita telles que « Gestion du contenu », veuillez vous référer au mode d'emploi en ligne (http://manuals.playstation.net/document/).

- Ce jeu ne peut ouvrir que les fichiers au format MPEG-1 Audio Layer 3 (MP3).
- Les MP3 que vous pouvez lire seront listés dans la DIVA Room (Salle de DIVA), dans Edit (Création), etc.
- Le fichier MP3 ne peut pas être téléchargé sur le serveur en ligne en même temps que les données de création.
- L'utilisation des fichiers MP3 est à vos propres risques. SEGA ne pourra pas être tenu responsable de tout dégât ou perte de données en raison d'une mauvaise manipulation.

17 Autre options

Dans ce menu, vous pouvez modifier les paramètres du jeu et sauvegarder votre progression.

Game Options (Options du jeu)



Star Target Controls (Paramètres des cibles étoiles)

Sélectionnez la méthode de saisie pour les cibles étoiles. Vous pouvez choisir entre « Écran » (Screen), « Pavé tactile arrière » (Rear touche pad), « Les deux » (Both), ou encore « Joysticks analogiques » (Analog Sticks).

Vocals When Failing (Le chant en cas d'échec)

Ici, vous pouvez choisir si le chant s'interrompt lorsque vous ratez une note. Si l'option est réglée sur « Sung » (Continuer à chanter), votre personnage persévérera quoi qu'il en soit.

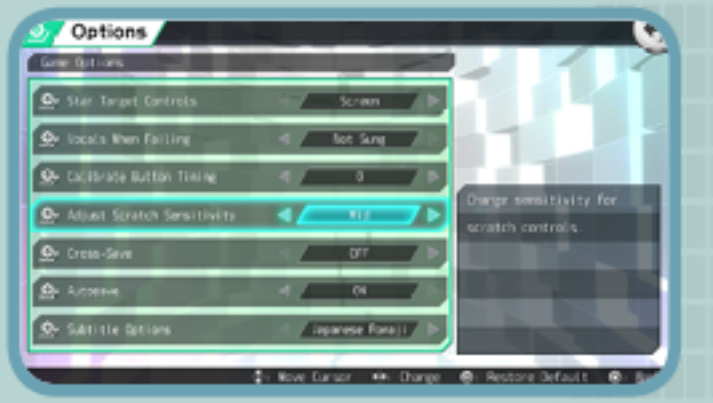
18 Autre options

Calibrate Button Timing (Calibrer le timing des touches)

Si vous avez l'impression que les icônes de mélodie atteignent la cible trop tard lorsque vous appuyez sur la touche, réduisez le calibrage pour une valeur entre -150 et -1. Si vous trouvez au contraire que les icônes atteignent la cible trop tôt, augmentez le calibrage pour une valeur entre 1 et 150. Une valeur de 1 sur cette échelle règle la précision des touches sur 1/1000e de seconde.

Adjust Scratch Sensitivity (Sensibilité du Gratter)

Modifie la sensibilité des commandes du Gratter (p.29).



Cross-Save (Sauvegarde croisée)

Régler la Cross-Save sur OFF / Manual / Auto.

Autosave (Sauvegarde automatique)

Active/désactive la sauvegarde automatique.

19 Autre options

Subtitle Options (Options des sous-titres)

Vous pouvez choisir d'afficher les sous-titres en romaji ou en anglais pour les vidéos du jeu. Pour modifier ce paramètres, allez à : « Other » (Autre) ➔ « Game Options » (Options du jeu) ➔ « Subtitle Options » (Options des sous-titres) et choisissez « English » (Anglais) ou « Japanese Romaji » (Romaji japonais).

* Certaines chansons n'incluent pas les traductions en anglais.

Sound Options (Options de son)

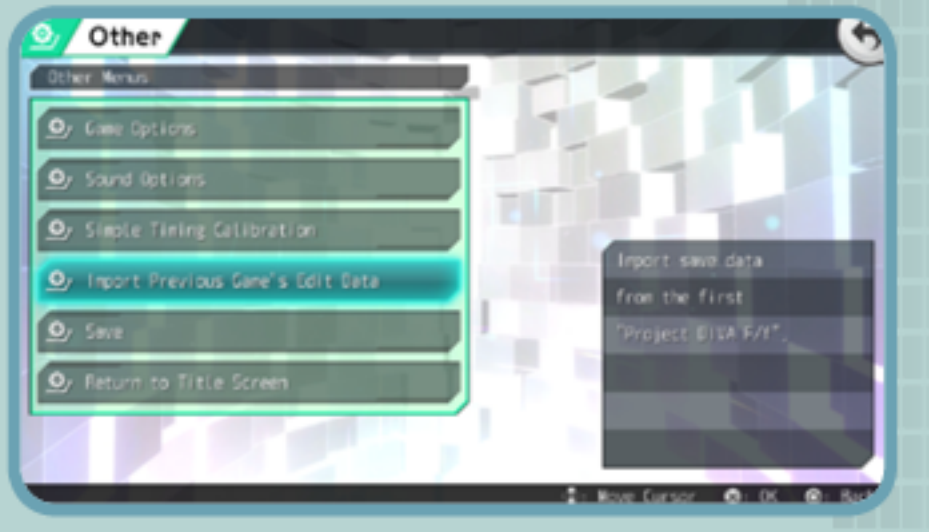
Ajuste le volume des sons en jeu. Déplacez le curseur vers la droite pour augmenter le volume.

Simple Timing Calibration (Calibrer le timing des touches)

Choisissez cette fonctionnalité et suivez les instructions pour ajuster le timing des cibles dans Rhythm Game (Jeu de rythme). Ce paramètre du timing sera sauvegardé pour l'option de jeu « Calibrate Button Timing » (Calibrer le timing des touches).

20 Autre options

Import Previous Game's Data (Importer les données de parties précédentes)



Vous pouvez importer certains contenus des fichiers de sauvegarde du titre précédent. *Vous pouvez importer des données modifiées dans Edit Mode (Mode Création– p.49).

* Cette option n'apparaît que quand votre carte mémoire contient des données de sauvegarde de parties précédentes que vous n'avez pas encore importées.

Save (Sauvegarder)

Permet de sauvegarder la partie manuellement. Une fois que vous avez choisi un emplacement de sauvegarde, comme lorsque vous démarrez une partie par exemple, vous ne pourrez pas choisir d'emplacement différent.

Return to Title (Retourner à l'écran de titre)

Pour retourner à l'écran de titre. Si la sauvegarde automatique est désactivée et que vous n'avez pas sauvegardé manuellement, vous perdrez toute progression.

21 Rhythm Game (Jeu de rythme)

Le menu « Play » (jouer) comporte trois modes de jeux de rythme.

Tutorial (Didacticiel)

Recommandé si vous jouez à un Rhythm Game pour la première fois.

Rhythm Game (Jeu de rythme)

Choisissez une chanson. Lorsque vous en terminez une, vous en déverrouillerez d'autres, ainsi que de nouveaux niveaux de difficulté.

Edit Play (Jouer avec des données de création)

Jouez avec des données créées ou téléchargées. Cette option n'est disponible que si vous avez des données de création sauvegardées. Consultez la p.74 pour de plus amples détails.

22 Rhythm Game (Jeu de rythme)

Rhythm Game (Jeu de rythme)

Sélectionnez un onglet pour choisir la difficulté, puis une chanson depuis la liste. Sélectionner « Sort » (Classer) pour organiser les chansons par nom ou par difficulté et appuyez sur la touche △ pour écouter un extrait du morceau choisi.

Difficulté

Terminer une chanson de niveau NORMAL déverrouille son niveau HARD (Difficile). Terminer le niveau HARD déverrouille son niveau EXTREME.

Chansons « Spotlight » (Mise en valeur)

Une fois que vous aurez visionné les crédits, les chansons seront parfois marquées d'un nœud rose pour les mettre en valeur. Complétez ces chansons « Spotlight » pour recevoir des Diva Points (DP) bonus.

23 Rhythm Game (Jeu de rythme)

Unlockables (À déverrouiller)

Consultez les conditions pour déverrouiller les objets en jeu ou pour une chanson en particulier, et les autres éléments du jeu à déverrouiller. Lorsque vous sélectionnez une chanson, vous pouvez voir en haut à droite de l'onglet combien d'objets il vous reste à déverrouiller.

Customize (Personnaliser)

Vous pouvez changer les costumes et les accessoires de votre personnage à votre guise (p.32).

Watch Video (Regarder la vidéo)

Regardez les vidéos des chansons que vous avez terminées avec une note STANDARD ou plus élevée.

24 Rhythm Game (Jeu de rythme)

Start (Commencer)

Allez à l'écran de titre. Vous pourrez y utiliser les « Rhythm Game Items » (Objets Jeu de rythme) et personnaliser le son des touches.

Rhythm Game Items (Objets Jeu de rythme) : Ces objets peuvent vous aider lorsque vous rencontrez des difficultés dans le jeu (« Help Items » - Objets d'aide), ou rendre le jeu plus difficile (« Challenge Items » - Objets défi). Dépensez des DP pour vous servir de l'un de ces objets dans une chanson. Les effets de l'objet s'appliqueront automatiquement.

Vous pouvez utiliser jusqu'à trois objets à la fois. Veuillez noter que vous ne pouvez pas sélectionner de combinaison d'objets d'aide et d'objets défi lorsque vous jouez une chanson.

25 Rhythm Game (Jeu de rythme)

Game Screen (écran de jeu)

1. **Score :** Vous gagnerez des points selon votre précision et la longueur de vos combos.
2. **Cibles**
3. **Icônes de mélodie**
4. **Note de précision et compte des combos :** Il y a 5 niveaux de précision : COOL / GOOD (Bien) / SAFE (Correct) / BAD (Mauvais) / MISS (Raté). COOL et GOOD forment votre combo. Mais attention ! En dessous de SAFE, votre jauge d'énergie de chant se vide.
   * Appuyer sur la mauvaise touche au bon moment (COOL ?, GOOD ?) vous donnera au mieux une note SAFE, ce qui brisera votre combo.
5. **Jauge d'énergie de chant :** Cet indicateur se remplit ou se vide en fonction de vos notes de précision. Lorsque la jauge atteint zéro, la chanson prend fin.

26 Rhythm Game (Jeu de rythme)

❻ **Jauge de note :** Cette barre s'allonge et change de couleur selon vos notes de précision.

SO CLOSE (Presque) → STANDARD → GREAT (Génial) → EXCELLENT → PERFECT (Parfait)

❼ **Objets en cours d'utilisation :** Indique le Rhythm Game Item (Objets Jeu de rythme) que vous avez sélectionné en début de partie.

Comment jouer

Des icônes de mélodie défileront depuis les bords de l'écran après l'apparition des cibles telles que ○ et ×. Appuyez sur la touche d'action correspondante lorsque l'icône de mélodie atteint la cible. Avec les icônes ☆, touchez n'importe où sur l'écran tactile lorsque l'étoile touche la cible (plus de détails p.29).

Si vous ratez une cible, votre jauge d'énergie de chant se videra et votre performance vocale en pâtira. Si la jauge atteint zéro, DROP X OUT s'affichera et la partie sera terminée.

27 Rhythm Game (Jeu de rythme)

Commandes

Atteindre la cible

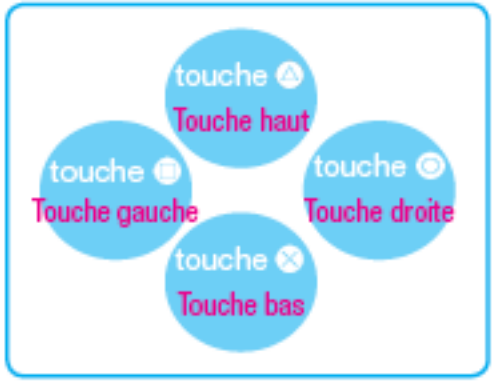
Les icônes de mélodie atteindront leur cible lorsque l'indicateur de temps (à droite) pointera vers le haut. Appuyez sur la touche ou faites glisser votre doigt sur l'écran (tactile) au bon moment pour toucher la cible.

Cibles normales

Les icônes à droite se déplaceront vers les cibles depuis toutes sortes de directions. Lorsque l'icône touche la cible, appuyez sur la touche appropriée.

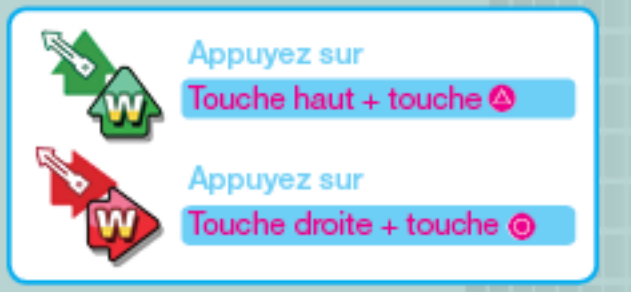
Vous pouvez utiliser les touches directionnelles de votre système PlayStation®Vita en conjonction avec les touches d'action, ou bien pour les remplacer. C'est-à-dire que vous pouvez toucher une cible ○ soit avec la touche ◉ soit avec la touche droite.

Il y aura parfois beaucoup de cibles à toucher rapidement avec un combo. Dans ce cas, essayez d'alterner entre les touches directionnelles et les touches d'action. Par exemple, la touche ◉ et la touche droite.



28 Rhythm Game (Jeu de rythme)

Doubles cibles



Pour des doubles cibles telles que celles à droite, appuyez sur les touches directionnelles et les touches d'action en même temps au moment où l'icône de mélodie atteint la cible.

Longues cibles

Lorsque vous voyez une icône de ce type, appuyez sur la touche demandée lorsqu'elle touche la cible, puis maintenez-la enfoncée jusqu'à ce que la seconde icône arrive.

Maîtriser la technique « Maintenir et Relâcher » : l'indicateur de temps de ces icônes de mélodie a deux aiguilles. Maintenez la touche lorsque la première aiguille pointe vers le haut et relâchez-la lorsque la seconde pointe vers le haut à son tour.

29 Rhythm Game (Jeu de rythme)

Cibles étoiles

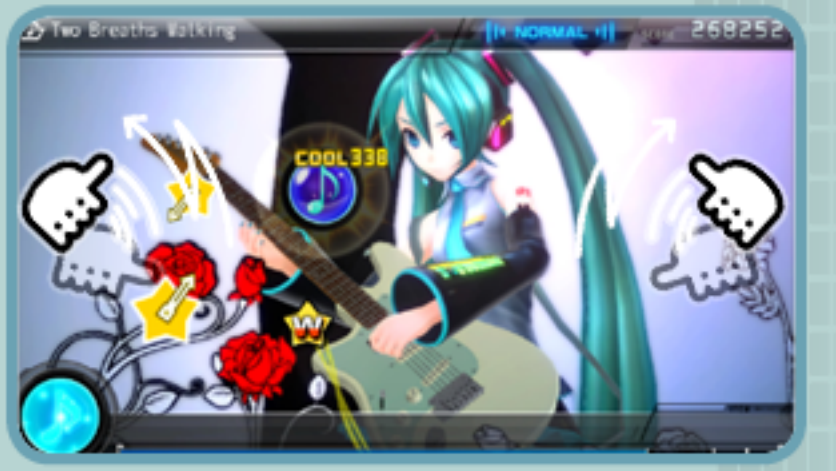
Lorsqu'une icône ☆ atteint sa cible, faites glisser votre doigt sur l'écran (tactile) pour la « gratter ». Si une série d'étoiles se présente, essayez d'alterner entre les mouvements de « grattage » vers la gauche et la droite.

Étoiles reliées

Les cibles étoiles connectées par une ligne sont appelées des étoiles reliées. Grattez-les sans faire baisser votre combo pour un bonus de score.

30 Rhythm Game (Jeu de rythme)

Double étoiles



Lorsque vous voyez une cible étoile marquée d'un W, grattez sur l'écran à deux endroits différents en même temps. Vous n'êtes pas obligé de gratter l'icône ☆ elle-même : tant que le timing est correct, vous pouvez gratter n'importe où sur l'écran.

Technical Zone (Zone technique)

Dans Technical Zone, votre objectif est d'atteindre une section plus difficile de la chanson sans interrompre votre combo. Le nombre de notes restantes s'affiche en haut à gauche de l'écran. Si vous continuez à recevoir des notes COOL et GOOD (bien), ces notes restantes disparaîtront. Mais si vous perdez votre combo, vous raterez le défi Technical Zone. Quand « Notes Left » (notes restantes) atteint zéro, COMPLETE (Terminé) s'affiche et vous recevez un bonus de Score et de Grade Point (Point de notation).

31 Rhythm Game (Jeu de rythme)

Chance Time (Moment de chance)

Lorsque le cadre en haut et en bas de l'écran change pendant une chanson, vous entrez en « Chance Time » (Moment de chance) ! Durant cette section de la chanson, votre jauge d'énergie de chant ne se videra pas et vous pourrez récolter un savoureux score bonus.

De plus, si vous remplissez la jauge ☆ au MAX et que vous obtenez GOOD ou mieux lorsque vous grattez sur la cible de dernière chance (grosse étoile jaune), une animation supplémentaire apparaîtra et vous obtiendrez un bonus de Grade Points (Point de notation). Plus vos Grade Points sont élevés, plus votre résultat final est haut (EXCELLENT, GREAT etc.) !

BATTEZ LE CHANCE TIME POUR FAIRE MONTER LA TEMPÉRATURE !

32 Customize (Personnaliser)

Après le choix d'une chanson, sélectionnez « CUSTOMIZE » (Personnaliser) pour modifier l'apparence de votre personnage. Vous pourrez choisir quels chanteurs et quels modules utiliser pour chaque chanson.

Menu de personnalisation

❶ **Partie :** Chaque partie de VOCAL (Chanteur principal) et GUEST (Chanteur invité) pour la chanson s'affichera ici. Sélectionnez-en une pour la personnaliser.

❷ **Menu de sélection de partie :** Dans ce menu, vous pouvez modifier plusieurs personnages en même temps. Utilisez le paramètre de module recommandé pour une chanson particulière, ou retournez aux paramètres de module par défaut.

❸ **Apparences :** Choisissez quelle apparence (personnalisation de l'interface) à utiliser dans le jeu de rythme.

❹ **Boutique :** Allez à la boutique.

* Vous pouvez personnaliser les personnages dans la salle de DIVA, le mode création, le AR Live, le studio Photo, et la mini-télé gadget dans la salle de DIVA. Veuillez noter que certaines options ne sont pas personnalisables.

33 Customize (Personnaliser)

Sélectionner un module

Choisissez un interprète à personnaliser, puis optez pour un module dans la liste. En plus des modules qui modifient l'aspect général de votre personnage, vous pouvez choisir différents objets de personnalisation pour leur tête, leur dos et d'autres parties.

✱ Certaines chansons présentent un emplacement d'interprète invité. Vous ne pourrez apporter de modifications tant que vous ne possédez pas les modules adéquats.

34 Customize (Personnaliser)

Customize Settings (Personnaliser les paramètres)

Load Favorite (Charger un favori)

Charge des combinaisons de modules et d'objets de personnalisation que vous avez marqués comme favoris.

Add to Favorites (Ajouter aux favoris)

Vous permet d'ajouter à vos favoris votre module et vos objets de personnalisation actuels. Sélectionnez un emplacement « NO_DATA » (Aucune donnée), renommez-le et sauvegardez. Choisir un emplacement déjà occupé par une sauvegarde écrasera son contenu.

Edit Favorites (Modifier les favoris)

Utilisez cette option pour changer l'ordre d'affichage de vos personnalisations favorites.

Revert Changes (Rétablir)

Rétablissez votre module par défaut. Indisponible en Edit Mode (Mode Création).

35 Customize (Personnaliser)

Part Selection Menu (Menu de sélection des parties)

Alternez les parties et paramètres des VOCALS (Chanteurs principaux).

Previously Used Module (Module précédemment utilisé)

Passez au dernier module que vous avez utilisé.

Switch (Permuter)

Utilisez cette option pour échanger les personnages VOCAL (Chanteur principal) et GUEST (Chanteur invité) pour les chansons à plusieurs personnages. L'icône de visage montre quel personnage est choisi par défaut pour chaque chanson.

Recommended Set (Réglages recommandés)

Certaines chansons ont des modules recommandés réglés par défaut. Choisissez cette option pour les essayer.

Set Default (Par défaut)

Régler tous les interprètes sur leurs modules par défaut.

36 Customize (Personnaliser)

Skins (Apparences)

Paramétrez l'apparence pour cette chanson. Les apparences sont des personnalisations spéciales pour l'affichage de l'interface utilisateur en jeu ; elles ajoutent une nuance personnelle à l'expérience du jeu. Les paramètres d'apparences sont sauvegardés séparément pour chaque chanson.

Shop (Boutique)

Rendez-vous à l'écran de la boutique. Ici, vous pourrez acheter des modules, des objets de personnalisation, des apparences ainsi que d'autres objets de jeu.

37 DIVA Room (Salle de DIVA)

Quand ils ne sont pas en pleine représentation sur scène, les personnages passent leur temps libre dans leurs propres DIVA Room (salle de DIVA) spéciales. Faites-y un tour pour ajouter votre touche personnelle à la décoration de ces salles.

Switch Camera (Changer caméra)

Appuyez sur les touches L / R pour changer de vue entre les salles.

Communication Mode (Mode Communication)

Appuyez sur la touche ⊗ pour entrer en Communication Mode (Mode communication). Frottez les cheveux et le visage de votre personnage pour voir leur réaction. Restez courtois : les personnages réagissent différemment selon l'endroit où vous les touchez, et peuvent se mettre en colère !

Vous ne pouvez interagir avec le personnage qu'un certain nombre de fois sur une période particulière.

38 DIVA Room (Salle de DIVA)

Heart Balloon (Ballon en forme de cœur)

Lorsque vous touchez un personnage, un ballon en forme de cœur apparaîtra et gonflera progressivement. Essayez de le gonfler autant que possible sans le crever pour augmenter votre affinité avec ce personnage. Faites-le plusieurs fois de suite pour augmenter l'affinité encore plus.

Requests (Requêtes)

En fonction de leur humeur, votre personnage pourra effectuer une requête spéciale. Accepter la requête provoquera un événement ou vous permettra de rejoindre un mini-jeu rigolo, qui augmentera votre affinité avec eux.

39 DIVA Room (Salle de DIVA)

Room Menu (Menu de la salle)

Appuyez sur la touche △ pour ouvrir le menu de la salle.

Remodel (Remodeler)

Sélectionnez un thème et des meubles pour personnaliser la décoration de la salle.

Customize (Personnaliser)

Choisissez le module que portera votre personnage dans sa salle. Voir CUSTOMIZATION (Personnalisation - p.32) pour plus de détails.

Item Event (Événement d'objet)

Regardez les événements d'objets qui surviennent selon les objets de décoration que vous avez placés. Les objets n'ont pas tous des événements.

40 DIVA Room (Salle de DIVA)

Gifts (Cadeaux)

Offrez des cadeaux à votre personnage, comme des bibelots. Vous pouvez les acheter à la boutique (Shop). Choisissez vos cadeaux avec soin, ils peuvent être perçus de différentes manières !

Gadgets

Acheter certains objets de salle déverrouillera des Gadgets. Ces objets peuvent s'avérer utiles ou amusants ! Essayez-les !

Jukebox : Écoutez une chanson ou créez une Playlist en utilisant les chansons du jeu et les MP3 que vous avez sauvegardés sur votre système PlayStation®Vita.

TV : Comme pour le Jukebox, créez une Playlist de vos vidéos du jeu préférées.

Game Console (Console de jeu) : Regardez les crédits du jeu.

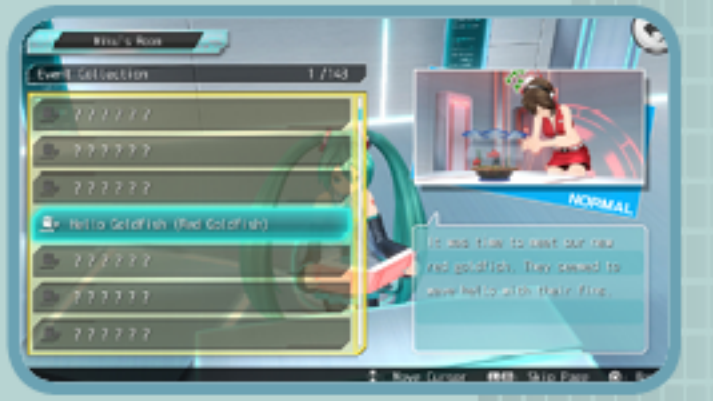
Visual Library (Galerie d'art) : Regardez tous les écrans de chargement et les vidéos que vous avez déverrouillés. Vous pouvez choisir une illustration pour l'écran de chargement. Vous pouvez aussi choisir des images spécifiques à afficher sur les écrans dans la salle de DIVA, même les images qui sont sauvegardées sur votre carte mémoire.

* La taille des images doit être de 256x256 ou inférieure à 1920x1080, en format PNG ou JPEG, et ne doit pas dépasser 10 MB pour être utilisées en fond d'écran.

41 DIVA Room (Salle de DIVA)

Event Collection (Collection d'événements)

Consultez la liste des événements que vous avez déverrouillés dans la salle.



Affinity (Affinité)

Vérifiez votre affinité actuelle avec chaque personnage. Vous pouvez augmenter leur affinité en leur faisant des cadeaux et via Communication Mode. De nouveaux objets seront disponibles lorsque les affinités d'un personnage gagneront un niveau.

Switch Rooms (Changer de salle)

Pour passer dans une autre salle.

42 Shop (Boutique)

À la boutique, vous pouvez utiliser des Diva Points (DP) pour acheter des modules, des objets de décoration (Room Items) et plus encore.

Modules / Customization Items (Modules & Objets de personnalisation)

Achetez des modules et des objets de personnalisation pour modifier l'apparence de votre interprète. Une fois achetés, vous pourrez les utiliser n'importe quand.

Skins (Apparences)

Achetez des Skins (apparences) pour personnaliser l'aspect de l'interface du jeu de rythme. Tout comme les modules, une fois une apparence achetée, vous pouvez l'utiliser quand vous voulez.

Room Items (Objets de décoration)

Achetez des meubles et autres objets pour décorer vos salles. Pour acheter plusieurs objets, utilisez les touches directionnelles pour en augmenter ou en réduire leur nombre.

43 AR Mode (Mode RA)

Divertissez-vous avec des interprétations live sous plusieurs angles de vue et faites des captures d'écran de vos personnages préférés.

AR Live (Réalité augmentée Live)

Choisissez une chanson ou une personnalisation, et suivez les instructions à l'écran pour marquer votre environnement, ou utilisez un marqueur pour réalité augmentée (appuyez sur la touche L pour changer de mode). Le positionnement sera repéré plus précisément si des objets et des motifs se trouvent alentour. La précision du mapping se mesure par le nombre de bâtons lumineux à l'écran. Vous pouvez aussi utiliser les données de création dans le mode Réalité augmentée Live.

AR MODE (Mode RA) sans marqueur : Profitez de la Réalité augmentée Live sans utiliser de marqueur. Veuillez noter que la taille du personnage ne sera pas précisément proportionnelle à l'environnement.

AR Live (Mode Réalité augmentée Live) avec marqueur : Utilisez un marqueur pour réalité augmentée live. Si vous n'avez aucun marqueur AR disponible, essayez d'en télécharger sur http://miku.sega.jp/f2/en. La performance en direct reste identique que vous utilisiez le marqueur ou non.

Photo

Appuyez sur la touche R pendant une représentation pour prendre une photo et la sauvegarder.

44 AR Mode (Mode RA)

Portrait

1. **Prendre la pause :** Choisissez une pose, une expression ainsi qu'une forme de bouche.
2. **Mise en scène :** Sauvegardez les arrangements de mise en scène de votre personnage préféré.
3. **Paramètres image :** Réglez la luminosité et la couleur de l'affichage.
4. **Personnaliser :** Personnalisez votre personnage.
5. **Auto-Timer (Chrono auto) :** Activez ou désactivez le chronomètre automatique. Réglez-le sur OFF/2 seconds/10 seconds. (DÉSACTIVÉ/2 secondes/10 secondes).
6. **Appareil photo :** Choisissez l'appareil photo avant ou arrière.
7. **Déclencheur :** Prenez la photo.

✱ Appuyez sur la touche L pour changer de personnage et régler leur pose individuellement.

—Extra Markers (Indicateurs Extra)—

Les marqueurs EXTRA réfèrent aux produits et autres cartes AR pour *Hatsune Miku: Project DIVA*. Utilisez l'appareil photo arrière pour scanner ces marqueurs. Certains vous apporteront des objets de décor supplémentaires !

✱ Si vous n'arrivez pas à lire le marqueur correctement, veuillez vérifier si de la poussière s'est déposée sur l'appareil photo, et si vous vous tenez à une distance appropriée.

45 Records

Au menu Records, vous pouvez consulter les informations sur votre historique de jeu.

Play Info (Information sur le jeu)

Vérifiez votre progression dans le Rhythm Game (Jeu de rythme), le nombre de fois que vous avez utilisé chaque personnage, les objets obtenus et d'autres informations.

Info By Track (Informations par chanson)

Montre les notes obtenues de chaque chanson dans chaque difficulté du Rhythm Game. Si un objet de jeu de rythme est utilisé, une icône à cet effet s'affichera également.

Title List (Liste de chansons)

Vous déverrouillerez de nouveaux titres à mesure que vous progresserez dans le jeu. Vous pouvez vérifier ici les titres que vous avez choisis et les conditions requises pour déverrouiller les autres.

Details des records

Vérifiez votre progression dans le Rhythm Game (Jeu de rythme), le nombre de fois que vous avez utilisé chaque personnage, les objets obtenus et d'autres informations.

Rhythm Game Clear % (Progression du Rhythm Game) : Montre le pourcentage de chansons que vous avez terminé dans n'importe quel niveau de difficulté.

Character Usage Count (Nombre d'utilisations des personnages) : Montre combien de fois vous avez utilisé chaque interprète dans Rhythm Game. Seule la partie VOCALS (Chanteur principal) est prise en compte : la partie GUEST (chanteur invité) est exclue.

EASY/NORMAL/HARD/EXTREME (Facile/Normal/Difficile/Extrême) : Indique la moyenne de vos records de Grade Point (Point de notation) pour chaque chanson et chaque niveau de difficulté. Quand la valeur atteint 100.0, cela signifie que toutes les chansons ont été terminées avec un PERFECT (Parfait) pour le niveau de difficulté spécifié.

Overall (Général) : Indique la moyenne de vos records de Grade Point pour toutes les chansons et chaque niveau de difficulté. Quand la valeur atteint 100.0, toutes les chansons ont obtenu un PERFECT dans tous les niveaux de difficulté. Les Grade Points sont calculés dans le Results screen (Écran des résultats), les résultats DROP X OUT sont donc aussi inclus.

47 Contenu Téléchargeable

Du contenu téléchargeable peut être disponible au PlayStation®Store. Allez vérifier régulièrement !

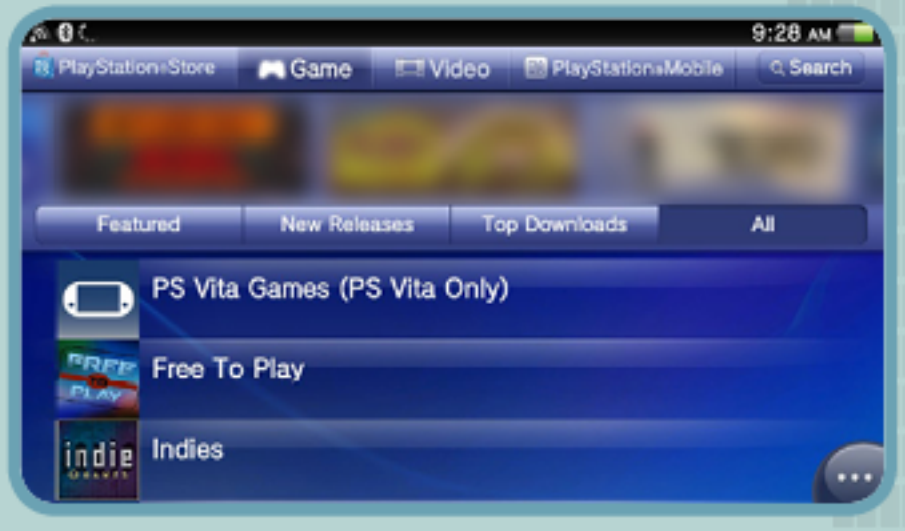
Compte Sony Entertainment Network

Si vous ne possédez pas de compte Sony Entertainment Network, sélectionnez « Paramètres » dans le menu principal de votre système PlayStation®Vita, puis sélectionnez « PSN™ » ➔ « S'inscrire ». Suivez ensuite les instructions en ligne pour créer votre compte.

* Une connexion à Internet sans fil est nécessaire pour vous connecter à PSN™. Pour plus d'informations sur les paramètres Internet, veuillez consulter le manuel en ligne pour le système PlayStation®Vita à l'adresse suivante : http://manuals.playstation.net/document/.
* Si la connexion à Internet est impossible via le système PlayStation®Vita, vous pouvez accéder au PlayStation®Store et effectuer des achats en utilisant votre système PlayStation®3.

48 Contenu Téléchargeable

Achats et téléchargement sur le PlayStation®Store



Depuis l'écran d'accueil, sélectionnez « PlayStation®Store ». Rentrer le titre du jeu pour rechercher du contenu, ou sélectionnez « Contenu PS Vita » ➔ « Contenu supplémentaire » pour acheter et télécharger des articles compatibles.

Si vous achetez du contenu, assurez-vous de bien lire les explications disponibles sur le PlayStation®Store.

Utiliser le contenu téléchargé (DLC): Une fois que vous avez téléchargé du contenu depuis le PlayStation®Store et que vous avez redémarré le logiciel, le contenu que vous venez de télécharger sera automatiquement chargé et son accès sera immédiat. Du nouveau contenu sera ajouté aux listes de chanson et de modules, et marqué d'une icône « Extra » (Additionnel).

Le contenu additionnel ainsi que les informations concernant la saga DIVA les plus récentes peuvent être consultés sur le site officiel *Hatsune Miku: Project DIVA F 2nd* : http://miku.sega.jp/f2/en

49 Edit Mode (Mode création)

Créez vos propres vidéos et données de Rhythm Game (Jeu de rythme) dans Edit (Création).

Le mode Edit n'est pas inclus dans ce logiciel. Téléchargez le DLC (Contenu téléchargeable) du mode « Edit » (Création) gratuitement depuis le PlayStation®Store.

Votre carte mémoire doit disposer d'un espace libre de 900MB minimum pour télécharger le DLC. Consultez « Add-on Content » (Contenu Téléchargeable - p.47) pour de plus amples détails.

* Si le DLC « **Edit Mode** » n'est pas installé, vous ne pourrez pas charger de données de création dans le mode Edit ou « Edit AR Live » (Création réalité augmentée Live) mais pourrez tout de même jouer aux modes qui n'utilisent pas de données de création (comme « Rhythm Game » ou les salles de DIVA). Veuillez installer le DLC si vous souhaitez éditer des vidéos ou jouer avec des données de création.
* Le DLC « **Edit Mode** » peut être téléchargé depuis le PlayStation®Store tout comme la version téléchargeable du jeu.

50 Edit Mode (Mode création)

GUIDE DE CRÉATION

Vous trouverez ci-dessous la marche à suivre pour créer les données de création.

Créateurs novices

- Démarrer le mode création (p.51)
- Utiliser le mode simple (p.53)

Créateurs expérimentés

- Démarrer le mode création (p.51)
- Utiliser le mode normal (p.53)

Maîtriser les bases

- Modifier la disposition de l'écran (p.55)
- Menu de création (p.56)
- Poser des Marqueurs (p.59)
- Options de création (p.70)

Modifier une vidéo

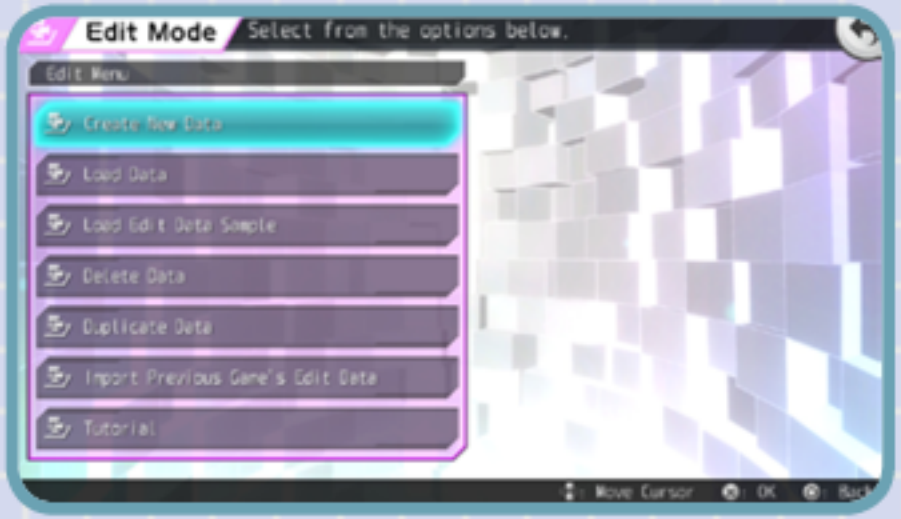
- Déplacer les personnages (p.60)
- Changer les scènes (p.63)
- Ajouter des effets (p.65)
- Déplacer la caméra (p.63)
- Ajouter des paroles (p.65)

Construire un tableau de cibles

- Placer les cibles (p.66)
- Moment de chance (p.69)
- Zones techniques (p.69)
- Charger un tableau de cibles d'une autre création (p.71)

51 Edit Mode (Mode création)

Menu du Mode création



Lorsque que vous démarrez le mode Création (Edit Mode), vous pouvez ajouter une nouvelle Création (Edit), ou en ouvrir une que vous avez déjà faite dans le premier menu.

Create New Data (Créer de nouvelles données)

Cette option vous permet de créer de zéro un jeu de rythme ou une vidéo. Sélectionnez un des deux modes suivants :

Simple Mode (Mode simple) : Dans ce mode, des exemples de disposition sont inclus sur votre ligne de temps, vous n'avez qu'à sélectionner une chanson pour commencer. Les paramètres de caméra et de déplacement seront déjà en place dans le « Edit Menu » (Menu de création), et quelques fonctionnalités de création ne seront pas affichées (ceci peut se modifier via les « Edit Options » - Options de création, p.70). Le Mode simple est plus facile à utiliser que le Mode normal, alors vous n'avez qu'à suivre les instructions à l'écran pour laisser place à votre créativité.

Normal Mode (Mode normal) : Dans ce mode, vous commencerez par sélectionner une chanson, pour ensuite personnaliser d'autres aspects de votre vidéo et du jeu de rythme.

52 Edit Mode (Mode création)

Menu détaillé

Load Data : Charger des données de création afin de les modifier.

Load Edit Data Sample : Charger des échantillons de données de création fournies par SEGA. Vous pouvez les modifier comme des données de création habituelles.

Delete Data : Supprimer les données. La liste ne comprend pas que des données de création, alors faites attention !

Duplicate : Copier les données de création.

Import Previous Game's Edit Data : Si des données de création pour *Hatsune Miku: Project DIVA f* pour système PlayStation®Vita sont présentes dans votre carte mémoire, vous pouvez les importer et les utiliser avec ce jeu. Veuillez noter que certains DLC et autre contenu ne peuvent pas être importés, et seront remplacés à la place par des sélections par défaut.

Tutorial (Didacticiel) : Regarder le didacticiel de création.

53 Edit Mode (Mode création)

Avant de commencer

Pour démarrer la création, sélectionnez « Create New Data » (Créer des nouvelles données) depuis le menu du mode création, puis sélectionner « Simple Mode » ou « Normal Mode ».

1. Sélectionnez une chanson à éditer

Vous pouvez choisir une chanson du jeu ou bien un fichier MP3 stocké dans votre carte mémoire.

Si vous avez sélectionné le mode simple, vous serez directement redirigé vers l'écran de création (Edit Screen) une fois votre chanson choisie. Pour ceux qui utilisent le mode normal, vous pouvez ajuster les paramètres ci-dessous.

2. Régler les BPM et la signature

Choisissez le tempo de la chanson. Pour les chansons tirées du jeu, le tempo correct sera affiché pour référence.

BPM : Les battements par minute, ou BPM, est la mesure du tempo d'une chanson. S'il y a 120 battements par minute, alors la vitesse de la chanson et de 120 BPM. Plus le tempo est élevé, plus la chanson et les icônes de mélodie iront vite.

54 Edit Mode (Mode création)

3. Sélectionner une scène

Sélectionnez la première scène sur laquelle commencera votre chanson. Ceci peut être modifié ou ajouté plus tard. Appuyez sur la touche △ pour prévisualiser.

4. Sélectionner un module

Sélectionnez les personnages, les modules et l'apparence à utiliser dans votre vidéo. Sélectionnez « CUSTOMIZE » (Personnaliser) et réglez les interprètes de votre choix de EDIT 01 à EDIT 03. Utilisez « Switch » (Changer) pour choisir un autre personnage.

5. Commencer à créer !

Une fois les préparatifs terminés, sélectionnez « START EDITING » (Démarrer la création) pour commencer.

55 Edit Mode (Mode création)

Écran principal de création

La ligne de temps (axe horizontal) indique le temps et la mesure de la chanson. Déplacez-la pour modifier ou prévisualiser votre vidéo.

Positionnez la barre lorsque vous voulez insérez un élément puis sélectionnez une danse, un décor de fond pour le personnage, un indicateur pour le Rhythm Game, etc. depuis le menu en haut à gauche. Utilisez la touche haut et la touche bas pour faire défiler et la touche ✕ pour ouvrir le menu Edit (Création).

Appuyez sur la touche △ pour voir une prévisualisation simple de la vidéo créée. Pour une prévisualisation intégrale, sélectionnez « Watch » (regarder) dans « Edit Options » (Options de création).

Prévisualisation vidéo
Paramètres détaillés / Menu de création
Ligne de temps
Lignes de création
Barre de déplacement de la ligne de temps

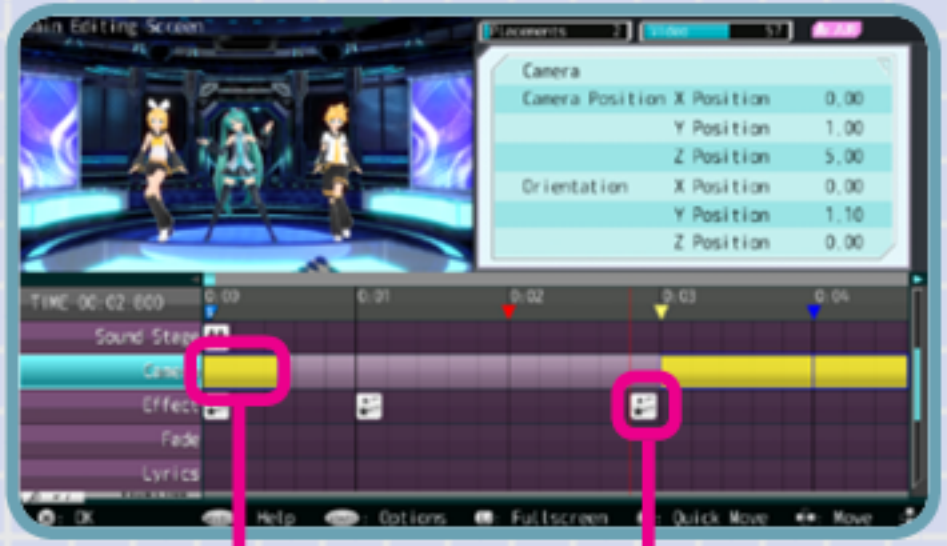
56 Edit Mode (Mode création)

Adjusting Timeline Items
(Réglages des paramètres de ligne de temps)

Lorsque vous avez choisi quelque chose à placer dans votre vidéo, une boîte ou une icône apparaîtra sur la ligne de temps. Pour ouvrir le menu des paramètres et des préréglages de cette boîte ou icône, alignez la barre avec le bord gauche d'une icône que vous avez positionnée, puis appuyez sur la touche ⊗.

Edit Menu (Menu de création)

Appuyez sur la touche ▣ à l'écran principal de création pour afficher le menu de création. Vous pouvez également ouvrir des options spécifiques pour une boîte ou une icône en particulier en déplaçant la barre qui se trouve en haut, ou en appuyant sur la touche ▣.



Placements : Se remplit si vous placez plus d'objets ou de personnages.

Vidéo : Se remplit selon les animations ou les transitions que vous utilisez.

AR Mark (Marqueur de Réalité augmentée) : Indique si vous pouvez utiliser les données en mode de réalité augmentée.

57 Edit Mode (Mode création)

Undo / Redo (Annuler/Rétablir)

Sélectionnez « Undo » (Annuler) pour annuler le dernier changement effectué. Sélectionnez « Redo » (Rétablir) pour le restaurer.

Delete (Supprimer) / Move (Déplacer) / Copy (Copier)

Supprimez, déplacez, ou bien copiez une boîte ou icône que vous avez sélectionnée. Vous devrez sélectionner une portée pour les cibles (p.66).

Register Palette (Enregistrer la palette)

Sélectionnez une icône sur la ligne de temps pour l'ajouter à votre palette. Les palettes que vous avez ajoutées seront enregistrées dans la liste « Presets » (Préréglages) dans chaque menu pour y accéder facilement. Les palettes sont sauvegardées dans les données du système afin que vous puissiez les utiliser aussi lorsque vous créez de nouvelles données de création.

Edit Palette (Modifier la palette)

Changez le nom d'un préréglage, ou bien supprimez-le.

58 Edit Mode (Mode création)

Change Box Color (Changer la couleur de la boîte)

Ici, vous pouvez changer la couleur des boîtes (les sections indiquées sur la ligne de temps) pour la caméra, le Chance Time (Moment de chance) et les autres indicateurs de temps.

Create Title Thumbnail (Créer des vignettes de titre)

Créez une vignette de titre depuis le cadre actuel afin de montrer un avant-goût en image de votre création. Cette vignette apparaîtra dans le menu « Edit Play » (p.74), et pourra être modifiée dans « Input Track Info » (infos sur la piste en lecture) en sélectionnant les options de création (p.70).

Return to Previous Marker/Jump to Next Marker (Aller à l'indicateur précédent/suivant)

Déplacez-vous sur la ligne de temps suivant les indicateurs que vous avez établis.

Set Loop (Mettre en place une boucle)

Choisissez cette option pour répéter plusieurs fois une section spécifique de votre création lors de la prévisualisation.

59 Edit Mode (Mode création)

Markers (Indicateurs)

Utilisez les indicateurs pour choisir le point de fin des chansons et des vidéos et placez des références sur la ligne de temps.

Insert Markers (Insérer des indicateurs)

Placez divers indicateurs de couleur n'importe où sur la ligne de temps pour que sa modification soit plus simple. Ils pourront servir de référence pour des indications telles que « Démarrer le refrain ici » ou « Changement de chorégraphie ici », etc.

Set Track Start Time (Régler le début de la chanson)

Choisissez le point de départ de la chanson. Si cette valeur est négative, vous pouvez insérer une pause au début de la piste.

Set Track End Time (Régler la fin de la chanson)

Choisissez la fin de la chanson en utilisant la barre de la ligne de temps.

60 Edit Mode (Mode création)

Characters 1J – 3J (Personnages)

Show Model (Voir modèle)

Affichez/masquez les modèles des personnages.

Customization Display Settings (Paramètres de personnalisation de l'affichage)

Affichez/masquez les objets de personnalisation que vous avez assignés à vos personnages. Pour modifier leurs objets de personnalisation, sélectionnez l'option « Customize » (Personnaliser – p.32) dans les options de création.

Show Shadow (Afficher les ombres)

Affichez/masquez les ombres du personnage.

61 Edit Mode (Mode création)

Character Position (Position du personnage)

Réglez les mouvements de la bouche de votre interprète.

Set Starting Position : Réglez la position de départ. **Set Ending Position :** Réglez la position de fin.

Animation

Choisissez une animation pour votre personnage depuis la liste. Après l'avoir placée sur la ligne de temps, sélectionnez son icône et appuyez sur la touche ⊗ pour en modifier d'autres aspects.

Play Speed (Vitesse) : Changez la vitesse de l'animation.

Play Start Time (Point de départ) : Réglez le point de départ de l'animation.

Transition : Activer/désactiver une transition entre les deux animations différentes.

—Looping Animations and One-off animations (Animations en boucle ou ponctuelles)—

Les animations en boucle se répètent sans cesse, alors que les animations ponctuelles finissent à la fin d'une seule lecture. L'icône à la droite du nom de l'animation indique de quel type d'animation il s'agit.

Animation en boucle

Animation ponctuelle

62 Edit Mode (Mode création)

Items (Objets)

Choisissez un objet que l'interprète utilisera pendant la vidéo. Certains objets ont des animations spécifiques qui pourront désactiver les animations que vous avez réglées au préalable.

Expression/Facial Effect/Line of Sight/Blink (Mouvements/Expressions faciales/Ligne de mire/Clignements des yeux)

Réglez les expressions et la ligne de mire de l'interprète à partir de la liste. Choisissez et mélangez afin de rendre votre personnage plus vivant.

Left Hand/Right Hand (Main gauche/Main droite)

Personnalisez les mains de votre personnage avec des options telles que « Open Hand » (Main ouverte), « Pointing » (Pointer dans une direction), et bien d'autres.

Lip Movement (Mouvement des lèvres)

Réglez le mouvement des lèvres de votre personnage.

✱ Vous pouvez régler des transitions pour les mains, la bouche et autres animations de votre choix en les sélectionnant sur la ligne de temps, en appuyant sur la touche ⊗, et en sélectionnant « Change settings » (Modifier paramètres) ➔ « Transition » (p.64).

63 Edit Mode (Mode création)

Stage (Scène)

Sélectionnez une scène pour votre vidéo à partir de la liste. Si vous voulez choisir plus d'une scène, attention à ne pas dépasser la capacité maximum de votre vidéo.

Camera

Sur cette ligne, vous pouvez régler les mouvements de caméra de votre vidéo. Choisissez parmi des préréglages ou une saisie manuelle. Vous pouvez spécifier l'angle de la caméra et son placement dans « Change settings » (Changer paramètres). Ajoutez un marqueur pour changer les mouvements de caméra.

Edit Key (Modifier le repère) : Modifiez les paramètres d'un point que vous avez inséré pour les déplacements de caméra et apportez-y des changements détaillés.

64 Edit Mode (Mode création)

Add Key (Ajouter un repère) : Ajoutez un repère à une boîte (section indiquée sur la ligne de temps) pour laquelle vous avez réglé la caméra.

Delete Key (Supprimer un repère) : Sélectionnez un repère à supprimer.

Camera

La position de la caméra ainsi que son point de concentration peuvent être contrôlés avec les commandes suivantes :

Pivoter la caméra autour du point de concentration : joystick gauche

Zoomer/dézoomer sur le point de concentration : joystick droit

Déplacer le point de concentration horizontalement/verticalement : touche R + joystick gauche

Déplacer le point de concentration vers avant/arrière : touche R + joystick droit

Pivoter le point de concentration autour de la caméra : touche L + joystick gauche

Rapprocher/éloigner le point de concentration de la caméra : touche L + joystick droit

65 Edit Mode (Mode création)

Effects (Effets)

Sélectionnez « Sparkle Snow » (Neige scintillante), « Confetti » et autres effets depuis la liste pour ajouter du panache à votre vidéo.

Fade (Fondu)

Choisissez un effet de fondu depuis la liste. Vous pouvez atténuer le fondu en ajustant la position de départ de l'effet et en réglant son temps de lecture sur 0.

Lyrics (Paroles)

Insérez les paroles de la chanson sélectionnée. Sélectionnez une position à laquelle insérer les paroles et appuyez sur la touche ⊗ sur la position des paroles pour ajuster la durée d'affichage ainsi que leur couleur.

66 Edit Mode (Mode création)

Rhythm (Rythme)

Changez le tempo et la signature (p.53). Si le tempo change en pleine chanson, vous pouvez le régler ici.

Targets (Cibles)

Insert Targets (Insérer des cibles)

Réglez le temps d'apparition de vos cibles musicales. Il existe trois façons de le faire.

Normal Input (Saisie normale) : Placez les cibles manuellement. Déplacez la ligne de temps à l'endroit désiré et appuyez sur la touche correspondante ou le joystick droit. Appuyez sur les touches R + △ pour voir une prévisualisation simple de la vidéo créée. Saisissez les cibles spéciales en utilisant les commandes suivantes :

67 Edit Mode (Mode création)

- **Doubles cibles :** Appuyez sur la touche d'action et la touche directionnelle correspondante.
- **Longues cibles :** Maintenez la touche enfoncée et utilisez la touche gauche et la touche droite pour régler le point de relâchement de la cible.
- **Étoiles / doubles étoiles :** Faites un mouvement rapide une fois pour une étoile, ou deux fois de suite pour une étoile double.
- **Étoiles unies :** Maintenez la touche L enfoncée, et faites un petit mouvement rapide avec le joystick droit pour enclencher la première étoile. Utilisez ensuite le joystick droit pour déplacer la ligne vers la prochaine position. Refaites un mouvement rapide pour enclencher la seconde étoile. Tant que vous maintenez la touche L enfoncée, toutes les cibles étoiles placées seront reliées.

Triplet Input (Saisie de tierces) : Regroupez en tierces. Cela vous permettra de faire entrer 3 cibles dans une noire ou une croche.

Real Time Input (Saisie en temps réel) : Faites entrer les cibles en rythme avec la musique comme si vous jouiez au jeu. Si vous avez mis en marche une boucle (p.61), vous pouvez juste faire tomber les cibles à portée en temps réel.

68 Edit Mode (Mode création)

Position Targets (Positionner les cibles)

Décidez de l'endroit où les cibles apparaissent à l'écran. Vous pouvez alterner entre les options « Position Targets » (positionner les cibles) et « Set Path » (indiquer un chemin) en utilisant la touche L.

Position Targets (Positionner les cibles) : Déplacez la barre sur une cible et appuyez sur la touche ⊗ pour la sélectionner. Appuyez sur les touches directionnelles pour la déplacer, puis appuyez sur le bouton ⊗ pour verrouiller la cible en place. Appuyez sur la touche □ pour choisir entre les options qui vous permettent de déplacer, renverser ou inverser plusieurs cibles.

Indiquer un chemin : Ajustez la direction dans laquelle les icônes de mélodie flottent dans l'écran. Appuyez sur la touche △ pour copier l'angle de la cible la plus récente. Appuyez une fois de plus sur la touche ⊗ pour verrouiller le changement.

Préréglages : Positionnent les cibles selon le tableau de préréglages. Certains préréglages vous permettent de placer des motifs de difficulté élevée, comme des cibles qui apparaissent dans une séquence circulaire ou triangulaire.

69 Edit Mode (Mode création)

Chance Time (Moment de chance)

Créez une gamme de moments de chance en plaçant la barre au point de départ et en sélectionnant « Set Chance Time » (Établir un moment de chance). Ensuite, déplacez la barre sur le point de fin du moment de chance. Une Cible de chance (Chance Target) sera placée ici automatiquement.

* Remarque : vous ne pouvez pas établir de Bonus Events (Événements bonus) en Edit Mode (Mode création).

Technical Zone (Zone technique)

Tout comme pour les moments de chance, déplacez la barre vers un point de départ sur la ligne de temps et sélectionnez « Set Technical Zone » (Établir une zone technique). Déplacez ensuite la barre vers un point de fin pour établir sa position finale.

70 Edit Mode (Mode création)

Edit Options (Options de création)

Appuyez sur START au menu principal de création pour afficher les options suivantes :

Test Play (Partie test)

Testez ce que donnent vos nouvelles données de création dans un Rhythm Game.

Watch (Regarder)

Regardez votre création sous forme de vidéo.

* Pour activer le métronome dans « Test Play » et « Watch », appuyez sur la touche SELECT.

Edit Timeline Display (Modifier l'affichage de la ligne de temps)

Choisissez les lignes à afficher à gauche de la ligne de temps. Masquez les menus que vous n'utilisez pas pour faciliter la navigation à l'écran.

71 Edit Mode (Mode création)

Customize Character (Personnaliser le personnage)

Changez les personnages, et personnalisez leurs modules et apparences. Vous pouvez aussi choisir d'afficher la vraie taille de chaque personnage.

Sound Effect Settings (Paramètres des bruitages)

Changez le son des touches et lorsque vous grattez des cibles.

Import Music Data (Importer des données de musique)

Importez vos morceaux dans la création sur laquelle vous travaillez. Cette fonction vous permet de copier des emplacements de Rhythm, Target, Chance Time et Technical Zone depuis d'autres données de création (Edit Data) que vous avez téléchargées. C'est un moyen rapide de commencer un nouveau projet !

72 Edit Mode (Mode création)

Edit Lockout Settings (Modifier les paramètres de sécurité)

Activez les paramètres de sécurité de vos données créées et ajoutez une protection par mot de passe. Cette sécurité ne prend effet que lorsque les données protégées par mot de passe sont envoyées en tant que données publiques. Toute personne qui souhaiterait les modifier devra entrer le mot de passe. Des données de création sécurisées sont quand même jouables librement.

Input Track Information (Information sur la chanson)

Ajoutez un nom, un auteur et d'autres commentaires. Vous pouvez aussi établir un niveau de difficulté recommandé avec les touches directionnelles (la piste elle-même ne changera pas).

73 Edit Mode (Mode création)

Save / Load (Sauvegarder / Charger)

Sauvegardez ou chargez des données de création.

Les données de création ne se sauvegardent pas automatiquement. Les changements seront perdus si vous quittez le mode ou ouvrez un réglage différent sans sauvegarder.

Finish Editing (Terminer la création)

Terminez la création en cours et retournez au menu de création. Si vous souhaitez sauvegarder les données de création, faites-le avant de sélectionner cet élément de menu, autrement votre travail sera perdu.

74 Edit Mode (Mode création)

Playing Edit Data (Jouer avec des données de création)

Vous pouvez jouer les créations dans le « Rhythm Game » (jeu de rythme) ➔ menu « Edit Play » (Jeu création - p.21) et en fonction de la taille des données, sur « AR Live » (p.43). Les paramètres de modules et d'Apparences correspondront aux paramètres choisis lors de la création des données.

Select Edit Data (Sélectionner des données de création)

Pour jouer une création, celle-ci doit être enregistrée sur votre carte mémoire. Les données de création sans tableau de cibles peuvent simplement être regardées en tant que « Vidéo ».

Favorites (Favoris) : Sélectionnez une création et appuyez sur la touche △ pour l'enregistrer en tant que favorite. Vous pouvez à présent la trouver dans l'onglet de Favoris.

Network Sync (Synchronisation du serveur) : Si vous avez ajouté à vos favoris des données de création téléchargées sur PSN[SM], cela sera reflété dans ses statistiques en ligne, de même que le nombre de fois que vous y avez joué.

75 Edit Mode (Mode création)

Select Song (Sélectionner chanson)

Une fois les données de création sélectionnées, choisissez une piste avec laquelle les utiliser.

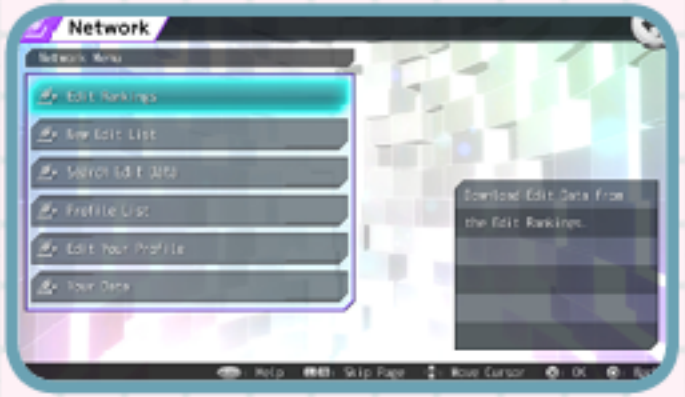
Video Track (Piste vidéo) : Sélectionnez une piste parmi les chansons incluses dans *Hatsune Miku: Project DIVA F 2nd*.

MP3: Si la création à laquelle vous souhaitez jouer utilise un MP3, le fichier MP3 doit être sauvegardé sur votre carte mémoire. Le fichier MP3 ne peut être téléchargé sur le serveur en ligne en même temps que les données de création. Pour plus d'informations concernant ces MP3, consultez la p.16.

76 Network (Réseau)

Partager les données de création via PSN[SM]. Envoyez des données de création à partager, et téléchargez des données de création envoyées par d'autres.

Pour utiliser le mode Réseau et partager vos données de création, veuillez noter comme suit :



—Précautions lors de la connexion—

- Pour vous connectez à PSN[SM], vous aurez besoin d'une connexion internet, d'un compte Sony Entertainment Network, et vous devrez accepter les termes et conditions du règlement. Une permission des parents ou tuteurs est requise pour les utilisateurs âgés de moins de 18 ans. Certains services peuvent nécessiter des périphériques ou des paiements supplémentaires. Veuillez visiter la page http://fr.playstation.com/psn/ pour plus de détails.
- Les frais liés à la connexion à internet doivent être payés par l'utilisateur.
- Les données envoyées sur PSN[SM] peuvent être visionnées par de nombreuses personnes. Veuillez faire preuve de prudence et éviter toute publication d'information privée concernant des individus, ou ce qui pourrait paraître offensant.
- Aucune garantie n'est prévue pour les services en ligne liés au logiciel de jeu. En fonction de votre connexion internet, vous pouvez faire l'expérience de retards, de perte ou d'abandon de connexion. SEGA n'accepte aucune responsabilité liées aux dégâts causés par des déconnexions et autres problèmes de serveur.
- Veuillez noter que le service de Network Mode (Mode serveur) est sujet à des annulations sans préavis.

77 Network (Réseau)

Edit Rankings / New Edit List (Classements des créations / Nouvelle liste de création)

Dans ce menu, vous pouvez télécharger des données de créations qui ont été envoyées sur PSN[SM], et rangées par Ranking (Classement) ou Upload Time (Date d'envoi). Le classement d'une création se détermine par le nombre de fois qu'elle a été téléchargée, utilisée ou ajoutée aux favoris. Ce classement est calculé toutes les semaines. Les changements effectués sur les deux listes n'apparaissent pas immédiatement.

* Seules les données de création avec une marque « Ranking » (Classement) seront enregistrées dans les « Edit Rankings » (Classements des créations) et dans « New Edit List » (Nouvelle liste de création).

78 Network (Réseau)

Search Edit Data (Rechercher données de création)

Utilisez les méthodes suivantes pour rechercher des données de création à télécharger :

Upload ID Search (Recherche par saisie d'ID) : Recherche l'ID assignée à une création lorsque celle-ci est envoyée.

Friends List (Liste d'amis) : Affiche vos amis enregistrés sur PSN[SM]. Sélectionnez un ami depuis la liste pour télécharger des données de création sur leur périphérique de stockage.

Online ID Search (Recherche par ID) : Entrez l'ID en ligne d'un ami pour télécharger ses données de création depuis son stockage en ligne.

79 Network (Réseau)

Profile List (Liste de profils)

Visualisez le profil d'une personne qui a créé des données de création que vous avez téléchargées. Ouvrez son stockage en ligne pour télécharger davantage de ses créations, ou envoyez une demande d'ami PSN[SM].

Edit Your Profile (Modifier le profil)

Editez votre propre profil. Votre profil est enregistré sur votre compte Sony Entertainment Network et sera publié sur PSN[SM]. Choisissez d'afficher ou non votre date de naissance et d'autres statistiques de jeu.

80 Network (Réseau)

Your Data (Vos données)

Envoyez vos données de création sur le serveur en ligne. Ici, vous pouvez également gérer les créations que vous avez envoyées sur votre stockage en ligne.

Lorsque vous envoyez des données de création : Sélectionnez un emplacement affichant « NO DATA » (Aucune donnée) pour envoyer les données stockées sur votre carte mémoire. Lorsque vous envoyez une création, ses paramètres de confidentialité par défaut seront réglés sur « Private » (Privés : les autres utilisateurs ne peuvent trouver que son ID d'envoi). Vous pouvez cependant changer cela n'importe quand.

Lorsque vous gérez les données de création : Pour gérer vos créations, choisissez-en une depuis la liste et sélectionnez « Upload » (Envoyer), « Download » (Télécharger) ou « Delete » (Supprimer).

■ **Upload:** (Envoyer) Envoyez une création stockée sur votre carte mémoire. Vous pouvez également envoyer une création tant que vous utilisez la même piste musicale. Lorsque vous envoyez une création, son ID d'envoi ainsi que les informations d'enregistrement liées au réseau ne seront pas modifiés.

81 Network (Réseau)

■ **Download:** (Télécharger) Sauvegarder des données de création dans votre stockage en ligne sur votre carte mémoire.

■ **Delete:** (Supprimer) Supprimez des données de création depuis votre stockage en ligne.

—Précautions à prendre en renvoyant des données de création—

- Les données envoyées sur un service en ligne peuvent être visionnées par de nombreuses personnes. Veuillez éviter toute publication d'information privée concernant des individus, ou ce qui pourrait paraître offensant.
- Les données de création sont compatibles avec la version du jeu pour le système PlayStation®3. Tant que vous utilisez le même compte Sony Entertainment Network, les deux systèmes auront accès au même stockage en ligne. Même si vous choisissez de ne pas publier vos données dans les classements, vous pouvez toujours partager des données entre vos propres systèmes (gardez simplement la confidentialité sur « Private » au moment de l'envoi). Les autres utilisateurs ne peuvent trouver votre création que s'ils connaissent son ID d'envoi.
- Il est impossible de renvoyer des données que vous avez téléchargées et qui ont été créées par d'autres utilisateurs, à moins d'avoir entré le mot de passe correct dans Edit Mode (Mode création) et de les sauvegarder en tant que créations différentes.

© SEGA. SEGA et le logo SEGA sont des marques commerciales ou déposées de SEGA Corporation. Tous droits réservés.
© Crypton Future Media, INC. www.piapro.net piapro

« », « PlayStation », « PSVITA », « PS3 », « PSN » et « LIVEAREA » sont des marques commerciales ou des marques déposées de Sony Computer Entertainment Inc. « Sony Entertainment Network » est une marque déposée de Sony Corporation.
Library programs ©Sony Computer Entertainment Inc.

Ce logiciel utilise des polices de caractère conçues spécialement sous licence de FONTWORKS Inc. FONTWORKS et les noms des polices de caractère sont des marques commerciales ou des marques déposées de FONTWORKS Inc.

Les polices de caractères ci-incluses sont exclusivement développées par DynaComware.

Ce logiciel utilise une police de caractère de source libre.
Dépôt légal © Natanael Gama (www.ndiscovered.com . info(at)ndiscovered.com), avec le nom de police de caractère « Exo »
Ce logiciel de polices est autorisé par SIL Open Font License, version 1.1.
Cette autorisation est copiée ci-dessous, et est également disponible dans le FAQ à l'adresse suivante : http://scripts.sil.org/OFL (en anglais uniquement)

AUTORISATION SIL OPEN FONT Version 1.1 - 26 février 2007

PRÉAMBULE
Les objectifs de l'autorisation Open Font (OFL) sont de stimuler le développement dans le monde entier des projets de collaboration de police, de soutenir les efforts de création de police des communautés académiques et linguistiques, et de fournir un cadre libre et ouvert dans lequel les polices peuvent être partagées et améliorées en partenariat avec d'autres.
L'OFL permet l'utilisation, l'étude, la modification et la libre redistribution des polices autorisées tant qu'elles ne sont pas vendues seules. Les polices, y compris les travaux dérivés, peuvent être regroupées, intégrées, redistribuées et/ou vendues avec n'importe quel logiciel, tant que les noms réservés ne sont pas utilisés par des travaux dérivés. Cependant, les polices et dérivés ne peuvent être publiés sous aucun autre type d'autorisation. Les obligations pour les polices de rester sous cette autorisation ne s'appliquent pas à un document créé à l'aide des polices ou leurs dérivés.
DÉFINITIONS.

« Logiciel de polices » désigne l'ensemble des fichiers publiés par le(s) titulaire(s) de droit d'auteur en vertu de cette autorisation et clairement marqués comme tels. Cela peut inclure des fichiers sources, des scripts de version et de la documentation.
« Nom de police réservés » désigne tous les noms répertoriés comme tels après la déclaration(s) de droit d'auteur.
« Version originale » désigne l'ensemble des éléments du Logiciel de polices tel qu'il est fourni par le(s) titulaire(s) du droit d'auteur.
« Version modifiée » désigne tout dérivé obtenu par l'addition, la suppression, ou la substitution (en partie ou entière) de quelconque élément de la Version originale, en modifiant les formats ou par le portage du Logiciel de polices à un nouvel environnement.
« Auteur » désigne tout concepteur, ingénieur, programmeur, écrivain technique ou autre personne ayant contribué au Logiciel de polices.
AUTORISATION ET CONDITIONS
L'autorisation d'utiliser, étudier, copier, fusionner, incorporer, modifier, redistribuer, et de vendre des copies modifiées et non modifiées du Logiciel de polices, est présentement accordée, gratuitement, à toute personne obtenant une copie du Logiciel de polices, sous réserve des conditions suivantes :
1) Ni le Logiciel de polices ni aucun de ses éléments individuels, dans les Versions originale et modifiée, ne peuvent être vendus séparément.
2) Les Versions originale et modifiée du Logiciel de polices peuvent être regroupées, redistribuées et/ou vendus par tout logiciel, tant que chaque copie contient la notice de dépôt légal mentionnée ci-dessus ainsi que la présente autorisation. Ceux-ci peuvent être inclus sous forme de fichiers de texte à part entière, en-têtes lisibles ou dans les champs lisibles par machine métadonnées appropriées dans des fichiers texte ou binaires pour autant que ces champs peuvent être facilement consultés par l'utilisateur.
3) Aucune Version modifiée du Logiciel de polices ne peut utiliser de Nom(s) de polices réservé(s) sauf autorisation écrite explicite accordée par le titulaire du droit d'auteur correspondant. Cette restriction s'applique uniquement au nom de la police primaire tel que présenté aux utilisateurs.
4) Le(s) nom(s) du(des) titulaire(s) du droit d'auteur du Logiciel de polices ne doivent pas être utilisés pour promouvoir, approuver ou faire la publicité de quelconque Version modifiée, sauf pour reconnaître la contribution(s) du titulaire(s) de droit d'auteur et de l'auteur(s) ou avec leur autorisation écrite explicite.
5) Le Logiciel de polices, modifié ou non, en partie ou totalement, doit être distribué entièrement sous cette autorisation, et ne peut être distribué sous aucune autre autorisation. Les obligations pour les polices de rester sous cette autorisation ne s'appliquent pas à un document créé à l'aide du Logiciel de polices.
RÉSILIATION
Cette autorisation devient nulle et non avenue si une seule des conditions mentionnées ci-dessus n'est pas remplie.
CLAUSE DE NON-RESPONSABILITÉ
LE LOGICIEL DE JEU EST FOURNI « EN L'ÉTAT » SANS GARANTIE D'AUCUNE SORTE, QUE CE SOIT EXPRESSE OU IMPLICITE, Y COMPRIS, MAIS SANS S'Y LIMITER, LES GARANTIES IMPLICITES DE QUALITÉ MARCHANDE, D'ADAPTATION À UN USAGE PARTICULIER ET DE NON-VIOLATION DES DROITS DE TIERS. EN AUCUN CAS LES AUTEURS OU TITULAIRES DES DROITS D'AUTEUR NE SERONT TENUS RESPONSABLES DES DOMMAGES DIRECTS, INDIRECTS, ACCIDENTELS, SPÉCIAUX, INCIDENTELS OU CONSÉCUTIFS, SOIT DANS UNE ACTION DE CONTRAT, DE TORT OU AUTRE, PROVENANT DE, OU EN RELATION AVEC LE LOGICIEL DE POLICE OU L'UTILISATION DU LOGICIEL DE POLICE.
==========

Hatsune Miku: Project DIVA F 2nd

aes-src-12-09-11
Dépôt légal © 1998-2010, Brian Gladman, Worcester, Royaume-Uni. Tous droits réservés.
La redistribution et l'utilisation en formes source et binaire, avec ou sans modification, sont permises pourvu que les conditions suivantes soient respectées :
Les redistributions de code source doivent conserver l'avis de droits d'auteur ci-dessus, cette liste de conditions et le déni de responsabilité suivant.
Les redistributions en forme binaire doivent reproduire l'avis de droits d'auteur ci-dessus, cette liste de conditions et le déni de responsabilité suivant dans toute documentation et/ou matériel fourni lors de la distribution.
Ce logiciel est fourni «tel quel» sans aucune garantie explicite ou implicite en ce qui concerne son fonctionnement, y compris, mais sans s'y limiter, l'exactitude et l'aptitude à l'objectif.

libogg-1.2.2
Dépôt légal © 2012, Xiph.org Foundation
La redistribution et l'utilisation en formes source et binaire, avec ou sans modification, sont permises pourvu que les conditions suivantes soient respectées :
- Les redistributions de code source doivent conserver l'avis de droits d'auteur ci-dessus, cette liste de conditions et le déni de responsabilité suivant.
- Les redistributions en forme binaire doivent reproduire l'avis de droits d'auteur ci-dessus, cette liste de conditions et le déni de responsabilité suivant dans toute documentation et/ou matériel fourni lors de la distribution.
- Ni le nom Xiph.org Foundation si celui de ces contributeurs ne peuvent être utilisés pour promouvoir des produits dérivés de ce logiciel sans accord spécifique par écrit au préalable.
CE LOGICIEL EST FOURNI PAR L'AUTEUR « TEL QUEL » ET LES GARANTIES EXPRESSES OU IMPLICITES, DONT NOTAMMENT LES GARANTIES IMPLICITES DE VALEUR MARCHANDE ET D'APTITUDE À DES FINS PARTICULIÈRES SONT ABANDONNÉES. L'AUTEUR NE SERA EN AUCUN CAS TENU RESPONSABLE DES DOMMAGES DIRECTS, INDIRECTS, ACCIDENTELS, SPÉCIAUX, EXEMPLAIRES OU ACCESSOIRES (DONT NOTAMMENT LA FOURNITURE DE PRODUITS OU SERVICES DE REMPLACEMENT ; LA PERTE L'UTILISATION, DE DONNÉES OU DE PROFITS ; OU L'INTERRUPTION DES AFFAIRES) DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT ET DE TOUTE THÉORIE DE FIABILITÉ, SOIT CONTRACTUELLE, RESPONSABILITÉ OBJECTIVE OU DÉLIT CIVIL (INCLUANT LA NÉGLIGENCE OU AUTRE) DÉCOULANT DE QUELQUE FAÇON QUE CE SOIT DE L'UTILISATION DE CE LOGICIEL, MÊME SUR RÉCEPTION D'UN AVIS CONCERNANT LA POSSIBILITÉ DE TELS DOMMAGES.

libvorbis-1.3.2
Dépôt légal © 2002-2008 Xiph.org Foundation
La redistribution et l'utilisation en formes source et binaire, avec ou sans modification, sont permises pourvu que les conditions suivantes soient respectées :
- Les redistributions de code source doivent conserver l'avis de droits d'auteur ci-dessus, cette liste de conditions et le déni de responsabilité suivant.
- Les redistributions en forme binaire doivent reproduire l'avis de droits d'auteur ci-dessus, cette liste de conditions et le déni de responsabilité suivant dans toute documentation et/ou matériel fourni lors de la distribution.
- Ni le nom Xiph.org Foundation si celui de ces contributeurs ne peuvent être utilisés pour promouvoir des produits dérivés de ce logiciel
sans accord spécifique par écrit au préalable.
CE LOGICIEL EST FOURNI PAR L'AUTEUR « TEL QUEL » ET LES GARANTIES EXPRESSES OU IMPLICITES, DONT NOTAMMENT LES GARANTIES IMPLICITES DE VALEUR MARCHANDE ET D'APTITUDE À DES FINS PARTICULIÈRES SONT ABANDONNÉES. L'AUTEUR NE SERA EN AUCUN CAS TENU RESPONSABLE DES DOMMAGES DIRECTS, INDIRECTS, ACCIDENTELS, SPÉCIAUX, EXEMPLAIRES OU ACCESSOIRES (DONT NOTAMMENT LA FOURNITURE DE PRODUITS OU SERVICES DE REMPLACEMENT ; LA PERTE L'UTILISATION, DE DONNÉES OU DE PROFITS ; OU L'INTERRUPTION DES AFFAIRES) DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT ET DE TOUTE THÉORIE DE FIABILITÉ, SOIT CONTRACTUELLE, RESPONSABILITÉ OBJECTIVE OU DÉLIT CIVIL (INCLUANT LA NÉGLIGENCE OU AUTRE) DÉCOULANT DE QUELQUE FAÇON QUE CE SOIT DE L'UTILISATION DE CE LOGICIEL, MÊME SUR RÉCEPTION D'UN AVIS CONCERNANT LA POSSIBILITÉ DE TELS DOMMAGES.

Pour plus d’informations sur ce jeu s’il vous plaît visitez

www.sega.com

⚠ AVERTISSEMENT : PHOTOSENSIBILITÉ / ÉPILEPSIE / CRISES

Certaines personnes, qui sont sensibles aux lumières clignotantes ou vacillantes ou encore aux motifs géométriques, peuvent présenter des symptômes épileptiques ou faire une crise lorsqu'elles regardent la télévision ou jouent à des jeux vidéo. Ces symptômes peuvent apparaître chez les personnes ne présentant aucun antécédent épileptique. Si vous ou quelqu'un de votre famille êtes sujet à l'épilepsie ou à des crises quelconques, consultez votre médecin avant de commencer à jouer.

CESSEZ IMMÉDIATEMENT de jouer et consultez votre médecin si vous ou votre enfant présentez les symptômes suivants:

• vertige • troubles de la vision • clignements d'yeux ou contractions musculaires
• désorientation • perte de connaissance • saisies • mouvements involontaires ou convulsions

RECOMMENCEZ À JOUER QUE SUR APPROBATION DE VOTRE MÉDECIN.

Utilisation des jeux vidéo afin d'éviter le risque de crise

- Jouez toujours dans un endroit bien éclairé et à distance suffisante de l'écran (écran tactile).
- Évitez toute utilisation prolongée du système PlayStation®Vita. Faites une pause de 15 minutes toutes les heures.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou manquez de sommeil.

Évitez immédiatement de jouer si vous présentez l'un des symptômes suivants : étourdissement, nausée ou toute sensation analogue au mal des transports, gêne ou douleur au niveau des yeux, des oreilles, des mains, des bras ou toute autre partie du corps. Si cet état persiste, consultez un médecin.

Logiciel sous licence pour les systèmes PlayStation®Vita systems aux Amériques. L’utilisation du PlayStation®Network est soumis aux contrats d'utilisateur et aux politiques de confidentialités décrites sur :

www.us.playstation.com/support/useragreements

Le logo Sony Computer Entertainment est une marque commerciale de Sony Corporation.

«PlayStation», les logos de la famille «PS» et le logo PS Vita sont des marques commerciales de Sony Computer Entertainment Inc.